7+ 2-10

Kartenspiel

Inhalt

1 Karabinerhaken
108 Spielkarten:
19 blaue Karten - 0 bis 9
19 grüne Karten - 0 bis 9
19 rote Karten - 0 bis 9
19 gelbe Karten - 0 bis 9
8 Zieh 2 Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
8 „Retour"-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
8 „Aussetzen"-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
4 „Farbenwahl"-Karten
4 „Zieh 4"-Farbenwahl-Karten

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, in jeder Runde alle seine Karten abgelegt zu haben. Der Gewinner erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch nicht abgelegt haben. Die Punkte aus den Runden werden fortlaufend zusammengezählt. Der Spieler, der als erster Spieler 500 Punkte erreicht, ist der Sieger.

Vorbereitung

1. Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, ist der Kartengeber (alle Symbolkarten zählen hierbei null).
2. Der Kartengeber mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler 7 Karten.
3. Die restlichen Karten werden verdeckt als KARTENSTOCK auf den Tisch gelegt.
4. Die oberste Karte des KARTENSTOCKS wird aufgedeckt und bildet den ABLEGESTAPEL. HINWEIS: Wird zu Beginn des Spiels eine der Aktionskarten (Symbole) gezogen, wird sie aufgedeckt hingelegt und bildet die erste Karte des ABLEGESTAPELS. Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN für die entsprechenden Anweisungen, die ausgeführt werden müssens.

So wird gespielt

Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt.

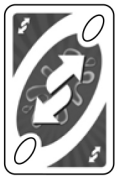
Ist ein Spieler an der Reihe, so muss er eine seiner Handkarten auf den ABLEGESTAPEL legen, die der dort liegenden Karte in Zahl, Farbe oder Symbol entspricht (Symbole repräsentieren die Aktionskarten. Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN). **BEISPIEL:** Auf dem ABLEGESTAPEL liegt eine rote 7. Der Spieler muss nun entweder eine rote Karte ODER eine 7 beliebiger Farbe ablegen. Alternativ dazu hat er auch die Möglichkeit, eine Farbenwahlkarte abzulegen (siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

Hat der Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Kann die aufgenommene Karte abgelegt werden, darf der Spieler dies direkt tun, muss es aber nicht. Kann die aufgenommene Karte nicht abgelegt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Spieler kann sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine spielbare Karte NICHT abzulegen. Ist dies der Fall, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Ist die aufgenommene Karte spielbar, darf der Spieler sie sofort ablegen. Nach dem Aufnehmen einer Karte darf der Spieler jedoch keine Karte, die er vorher bereits auf der Hand hatte, ablegen.

Funktionen der Aktionskarten

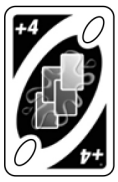
„Zieh 2"-Karte – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karten ablegen. Diese Karte darf nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Zieh Zwei"-Karte gelegt werden. Wird sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt, gelten dieselben Regeln.



„Retour"-Karte – Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. (Wurde bisher nach links gespielt, wird nun nach rechts gespielt und umgekehrt). Die Karte darf nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Retour"-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, beginnt der Geber das Spiel. Der Spieler zu seiner Rechten anstatt zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

„Aussetzen"-Karte – Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen". Die Karte kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Aussetzen"-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird der Spieler zur Linken des Gebers „übersprungen" und der Spieler zur Linken dieses Spielers setzt das Spiel fort.

„Farbenwahl"-Karte (Joker) - Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. (Jede Farbe, auch die schon liegende Farbe, darf gewählt werden). Eine „Farbenwahl"-Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird eine „Farbenwahl"-Karte zu Beginn des Spiels gezogen, entscheidet der Spieler zur Linken des Gebers, welche Farbe als nächste gelegt werden soll.



„Zieh 4"-Farbenwahl-Karte (Joker) - Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. Zudem muss der nächste Spieler 4 Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen und die Runde aussetzen. Es gibt hier allerdings eine Einschränkung! Diese Karte darf nur dann ausgespielt werden, wenn der Spieler, der sie legt, **KEINE** andere Karte in der Hand hält, die der **FARBE** der Karte entspricht, die auf dem ABLEGESTAPEL liegt. (Hat der Spieler aber eine Karte mit entsprechender Zahl oder Aktionskarten, darf er die „Zieh Vier"-Farbenwahl-Karte ablegen). Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird sie in den Stapel zurückgelegt und eine andere Karte gezogen.

HINWEIS: Glaubt ein Spieler, dass eine „Zieh 4"-Farbenwahl-Karte zu Unrecht abgelegt wurde (d.h., der Spieler, der die Karte abgelegt hat, besitzt eine passende Farbenkarte), dann darf er den Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen. Ist er schuldig, muss er die 4 Karten aufnehmen. Ist der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig, dann muss der Herausforderer die 4 Karten PLUS 2 Strafkarten aufnehmen (also insgesamt 6!).

Ausspielen

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf seiner Hand übrig, muss er „UNO" rufen, um anzuzeigen, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergisst er dieses, muss er 2 Strafkarten vom KARTENSTOCK ziehen. Er muss diese Strafkarten jedoch nur ziehen, wenn er von den anderen Spielern erwischt wird, bevor der nächste Spieler seinen Spielzug begonnen hat.

Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist das Ablegen beendet. Die Punkte werden zusammengezählt (siehe PUNKTE), und das Spiel beginnt von neuem.

Ist die letzte Karte, die abgelegt wird, eine „Zieh 2"-Karte oder eine „Zieh 4"-Farbenwahl-Karte, muss der nächste Spieler jeweils 2 oder 4 Karten ziehen. Diese Karten werden mitgezählt, wenn die Punkte zusammengerechnet werden.

Ist der KARTENSTOCK aufgebraucht, bevor ein Spieler all seine Karten abgelegt hat, wird der ABLEGESTAPEL gemischt und bildet dann den neuen KARTENSTOCK.

Punkte

Der Spieler, der als Erster all seine Karten abgelegt hat, erhält folgende Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand halten:

Alle Zahlenkarten (0-9)	Wert
„Zieh 2"-Karte	20 Punkte
„Retour"-Karte	20 Punkte
„Aussetzen"-Karte	20 Punkte
„Farbenwahl"-Karte	50 Punkte
„Zieh 4"-Farbenwahl-Karte	50 Punkte

Hat keiner der Spieler am Ende der Runde 500 Punkte erreicht, werden die Karten erneut gemischt, und eine weitere Runde beginnt.

Das Spiel gewinnen

GEWONNEN hat der Spieler, der als Erster 500 Punkte hat.

Alternatives Punkten und Gewinnen

Man kann auch jeweils die Gesamtpunktzahl der Karten zusammenzählen, die ein Spieler am Ende jeder Runde noch nicht abgelegt hat. Hat ein Spieler dann 500 Punkte erreicht, hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewonnen.